

# Peran Kampanye Ular Tangga AKSI (Anti Korupsi) sebagai Media Belajar di SDN 11 Jimbaran

Nanda Aqshal Cendharana<sup>a1\*</sup> Handriyotopo<sup>b2</sup>

<sup>ab</sup> Insitut Seni Indonesia Surakarta, Surakarta, Jawa Tengah, 57126, Indonesia

<sup>1</sup> [nandaqshalc@gmail.com](mailto:nandaqshalc@gmail.com); <sup>2</sup> [handriyo@isi-ska.ac.id](mailto:handriyo@isi-ska.ac.id)

|   |   |
|---|---|
| <p><b>SEJARAH ARTIKEL</b><br/>         Diterima: 23 September 2023<br/>         Direvisi: 16 Oktober 2023<br/>         Disetujui: 17 Oktober 2023<br/>         Diterbitkan: 31 Oktober 2023</p> <p><b>*Corresponding</b><br/> <a href="mailto:nandaqshalc@gmail.com">nandaqshalc@gmail.com</a><br/>  10.22219/satwika.v7i2.29350<br/>  <a href="mailto:jurnalsatwika@umm.ac.id">jurnalsatwika@umm.ac.id</a></p> <p><b>How to Cite:</b> Cendharana, N. A., &amp; Handriyotopo, H. (2023). Peran Kampanye Ular Tangga AKSi (Anti Korupsi) sebagai media Belajar di SDN 11 Jimbaran. <i>Satwika: Kajian Ilmu Budaya dan Perubahan Sosial</i>, 7 (2), 562-574. doi: <a href="https://doi.org/10/22210/satwika.v7i2.29350">https://doi.org/10/22210/satwika.v7i2.29350</a></p>  | <p><b>ABSTRAK</b></p> <p>Korupsi adalah masalah serius yang dapat menghancurkan integritas dan pembangunan suatu negara. Untuk mengatasi masalah ini, penting untuk memulai upaya pencegahan sejak dini, termasuk melibatkan anak-anak sebagai generasi masa depan yang berintegritas. Dalam kampanye "Ular Tangga AKSI" diimplementasikan di SDN 11 Jimbaran, Bali, dengan fokus pada anak-anak sekolah dasar. Kampanye ini dirancang untuk mengajarkan anak-anak tentang arti pentingnya antikorupsi, serta memberikan pemahaman tentang etika, kejujuran, dan transparansi. Melalui permainan ular tangga yang interaktif dan edukatif, anak-anak diajak untuk memahami konsep-konsep ini secara menyenangkan. Hasil dari penelitian berdasarkan kuesioner pre-test, post-test, serta kuesioner opini yang responden ikuti menunjukkan bahwa permainan ini efektif dalam meningkatkan kesadaran mereka tentang korupsi dan mendorong mereka menjadi agen perubahan dalam melawan korupsi melalui pemahaman nilai-nilai integritas dan peran aktif dalam menyebarkan pesan antikorupsi. Dari hasil penelitian yang ada, dapat disimpulkan bahwa kampanye ular tangga AKSI (Anti Korupsi) dapat meningkatkan kesadaran anak-anak dalam pemahaman antikorupsi namun kekurangan penelitian ini belum ada sistem untuk memantau perilaku responden ke depannya.</p> <p><b>Kata kunci:</b> Ular Tangga; Antikorupsi; Anak-anak Sekolah Dasar</p> <p><b>ABSTRACT</b></p> <p>Corruption is a serious problem that can undermine the integrity and development of a country. To address this issue, it is important to start prevention efforts early, including involving children as the future generation of integrity. In the "Ular Tangga AKSI" campaign implemented in Jimbaran, Bali, the focus is on elementary school children. This campaign is designed to teach children about the importance of anti-corruption and provide an understanding of ethics, honesty, and transparency. Through interactive and educational snake and ladder games, children are invited to understand these concepts in a fun way. The results of the research, based on pre-test and post-test questionnaires, as well as opinion surveys conducted with the respondents, indicate that this game is effective in enhancing their awareness of corruption and motivating them to become agents of change in the fight against corruption through an understanding of the values of integrity and an active role in spreading anti-corruption messages. From the existing research findings, it can be concluded that the AKSI (Anti-Corruption) snakes and ladders campaign can increase children's awareness of anti-corruption understanding. However, a limitation of this research is the absence of a system to monitor the respondents.</p> |
|---|---|

© 2023 This is an Open Access Research distributed under the term of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original works are appropriately cited.



## PENDAHULUAN

Korupsi merupakan upaya memperkaya diri, keluarga, kelompok, maupun korporasi dengan melanggar aturan, norma, serta hak asasi manusia melalui eksploitasi sumber daya ekonomi, politik, sosial budaya, dan lingkungan hidup dengan memanfaatkan jabatan, jaringan, dan kekuasaan yang dimiliki ([Riwukore, 2020](#)). Oleh karena itu, korupsi merupakan masalah serius yang merusak integritas dan pembangunan suatu negara. Dampaknya tidak hanya terasa pada tingkat pemerintahan, tetapi juga menyentuh setiap aspek kehidupan masyarakat.

Kondisi korupsi di Indonesia sendiri cukup memprihatinkan. Menurut laporan Transparency International, Indonesia memiliki skor indeks persepsi korupsi (IPK) 34 dari skala 0-100 pada 2022. Skor ini menjadikan Indonesia sebagai negara terkorup ke-5 di Asia Tenggara. Keberadaan korupsi di berbagai lapisan masyarakat kita pun bukan hal baru ([Annur, 2022](#)). Sebanyak 240 kasus korupsi dalam sektor pendidikan yang berlangsung dari Januari 2016 hingga September 2021, dengan kerugian negara mencapai Rp 1,6 triliun, terjadi selama periode 2007 hingga 2021, termasuk empat kasus pada tahun 2020-2021 yang terkait dengan penanganan Covid-19, mencakup korupsi dana Bantuan Operasional Pendidikan (BOP) Kementerian Agama RI di Kabupaten Pekalongan, Kabupaten Takalar, Kabupaten Wajo, dan Kota Pasuruan yang melibatkan pemotongan bantuan, serta 52 dari 240 kasus korupsi pendidikan yang paling umum terkait dengan penggunaan dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS). (ICW, n.d.) Dilansir dari Detik.com, dua orang oknum PNS guru SMP Negeri 6 Bojonegoro diduga telah melakukan korupsi dana BOS senilai 300 juta lebih. Kesadaran bahwa banyak kasus korupsi berasal dari kebiasaan yang terus dimaklumi adalah langkah pertama yang penting dalam upaya memberantas korupsi.

Melihat banyaknya kasus korupsi dan dampak yang merusak, menjadi suatu keharusan untuk mengambil berbagai upaya yang tegas dalam menanggulangi permasalahan ini. Karena itu seluruh warga Indonesia secara kolektif bertanggung jawab untuk memberantas korupsi. Pendidikan formal akan membantu mempromosikan prinsip anti-korupsi pada tingkat dasar ([Najih & Wiryani, 2021](#)). Dilansir dari buku "Upaya Pencegahan dan Penanggulangan Korupsi Pada

Pengelolaan APBN/APBD", upaya yang dapat dilakukan untuk memerangi korupsi adalah sebagai berikut ; 1) upaya preventif : usaha pencegahan korupsi, 2) upaya detektif : usaha untuk mendeteksi korupsi, 3) upaya represif : usaha agar pelaku perbuatan korupsi dapat diproses dan mendapat sanksi hukum sesuai peraturan yang berlaku. ([Badan Pengawasan Keuangan dan Pembangunan, 2002](#))

Namun karena selama ini, upaya pemberantasan korupsi hanya berfokus pada upaya represif berupa penindakan seperti penjara dan pengembalian uang negara terhadap mereka yang telah melakukan korupsi dan masih kurang memperhatikan upaya preventif berupa pencegahan tindak korupsi ([Fitriyah & Permatasari, 2020](#)).

Penulis melakukan penelitian dalam upaya preventif. Sehingga upaya pencegahan, yang dapat mencegah korupsi sejak awal, perlu dimaksimalkan. Pendidikan antikorupsi adalah salah satu bentuknya. Dengan demikian pendidikan antikorupsi adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses belajar mengajar yang kritis terhadap nilai-nilai antikorupsi.

Salah satu pendekatan antikorupsi yang efektif adalah melibatkan anak sebagai agen perubahan. Anak sebagai generasi masa depan memiliki peranan yang sangat penting dalam membangun masyarakat yang berintegritas dan berkeadilan. Melalui pendidikan dan kampanye yang tepat, nilai-nilai antikorupsi dapat ditanamkan dalam diri mereka sejak dini ([Novita, 2020](#)). Penggabungan pendidikan anti-korupsi, dengan mengoptimalkan integritas intelektual, kritis, dan etika pelajar dapat menghasilkan individu dengan semangat anti-korupsi ([Dirwan, 2019](#)) Pendidikan pemberantasan korupsi harus berupa persinggungan antara pendidikan karakter dan pendidikan kewarganegaraan sebagai nation and character building ([Komalasari & Saripudin, 2015](#)).

Akan tetapi, menurut hasil penelitian Becker, Hauser, dan Kronthaler kebanyakan anak sekolah masih kesulitan untuk mengidentifikasi perbuatan yang termasuk korupsi dan konsekuensi apa yang ditimbulkan oleh perbuatan korupsi tersebut ([Becker, 2013](#)). Sehingga diperlukan media yang cocok bagi anak-anak untuk membantu belajar mengenai antikorupsi. Menggunakan media belajar yang dapat mengajak siswa untuk sambil bermain dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi yang disampaikan ([Sanda, 2019](#)). Salah

satu media belajar yang dapat digunakan sambil bermain adalah permainan Ular Tangga ([Lestari, 2021](#)).

Penulis pernah mengikuti Festival Cegah Korupsi Kemdikbudristekdikti tahun 2021, penulis bersama dengan Annisa Noza Salsabila dalam Tim Madhava, meraih Juara 3 dengan dengan konsep yang diusulkan oleh Annisa, yakni memanfaatkan permainan ular tangga sebagai sarana kampanye antikorupsi. Akan tetapi, media tersebut masih hanya berupa konsep dan belum pernah diimplementasikan sebelumnya sehingga penulis ingin menerapkannya.

Namun, penulis hanya mengadopsi ide dasarnya saja dan desain yang dibuat oleh penulis sendiri. Dalam hal peraturan dan cara bermain, penulis memutuskan tidak menggunakan peraturan yang dibuat oleh tim. Penulis merancang peraturan dan konsep bermain yang berbeda untuk pelaksanaan ini.

Dalam konteks ini, "Ular Tangga Aksi (Antikorupsi)" dilaksanakan di SDN 11 Jimbaran, Bali dengan fokus pada anak-anak sekolah dasar. Kampanye ini dirancang secara khusus dengan pemahaman tersurat tentang konsep etika, kejujuran, konsekuensi dari tindakan korupsi, dan transparansi. Melalui permainan ular tangga yang interaktif dan edukatif, anak-anak diajak untuk memahami konsep-konsep tersebut dengan cara yang menyenangkan dan menarik bagi mereka.

Dengan menganalisis pelaksanaan kampanye ini di SDN 11 Jimbaran, akan diidentifikasi faktor-faktor yang mendukung keberhasilan kampanye dan hambatan yang mungkin dihadapi. Selain itu, penelitian ini juga akan mengevaluasi respon anak-anak terhadap kampanye ini serta dampak yang ditimbulkannya dalam membentuk sikap dan perilaku mereka terkait antikorupsi.

Ular Tangga Aksi menawarkan pendekatan bermain dan interaktif untuk mengajarkan anak-anak tentang antikorupsi. Dalam bentuk permainan ular tangga, anak-anak dapat belajar secara menyenangkan dan menarik. Permainan ini menggabungkan konsep belajar melalui aktivitas fisik dan interaksi sosial, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan menarik bagi anak-anak ([Balimula, 2020](#)).

Melalui media ini, siswa dapat lebih interaktif dalam belajar dan mampu belajar secara mandiri sesuai dengan manfaat media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan manfaat model atau media yaitu dengan penggunaan model atau media yang menarik, pembelajaran dapat lebih interaktif dengan diterapkan teori belajar dan prinsip psikologis yang diterima, dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan ([Sasanty, 2017](#)).

Penggunaan ular tangga sebagai model atau media pembelajaran sudah bukan hal baru. Sebelumnya Latifah penggunaan ular tangga pernah dikaji dalam

pembelajaran Asmaul Husna. Penelitian diuji coba di skala terbatas dan besar pada 10 siswa dengan hasil 89% dan 92% responden mengklasifikasikan media ular tangga dengan kategori sangat menarik atau sangat baik untuk belajar ([Latifah, 2019](#)).

Terdapat pula penelitian serupa yang telah dilakukan oleh Sasanty Ratna Gumelar berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran PKn Utag-Atik Kelas V Semester I." Penelitian ini hanya sebatas membuktikan apakah pengembangan media ular tangga di mata Pelajaran PKn sebagai media pembelajaran antikorupsi adalah pilihan yang tepat. Hasilnya, media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran dengan ruang lingkup mata pelajaran PKn di sekolah dasar dan indikator yang telah dikembangkan oleh penulis ([Sasanty, 2017](#)). Di samping itu berdasarkan penelitian Syawaluddin, terungkap bahwa menggunakan ular tangga sebagai media pembelajaran ilmu sosial terbukti valid, praktis, dan mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa sekolah dasar ([Syawaluddin, 2020](#)). Mengacu pada penelitian Sarmini, disimpulkan bahwa guru ilmu sosial di Suarabaya sadar akan pentingnya Pendidikan Anti-Korupsi dalam ilmu sosial.

Akan tetapi, penelitian di atas tidak membandingkan bagaimana pemahaman anak mengenai antikorupsi sebelum dan sesudah permainan. Berbeda dengan penelitian tersebut, penulis menguraikan perbandingan persepsi antikorupsi saat belum dan telah memainkan Ular Tangga Aksi. Dari segi materi, Ular Tangga Aksi menyajikan bentuk-bentuk riil dari kehidupan sehari-hari siswa di sekolah yang termasuk bentuk antikorupsi dengan konsekuensi negatif melalui ular dan positif melalui tangga. Sedangkan Utag Atik hanya menyajikan materi antikorupsi yang lebih umum dan bentuk naik turun ditentukan dari instruksi tertulis di media alih-alih dari konsekuensi tindakan yang ditempati bidak pemain. Ular Tangga Aksi juga berupaya permainan lebih menyenangkan dan interaktif dengan menjadikannya *real-size game* yang membuat peserta sebagai bidaknya sendiri yang harus berjalan di sepanjang kotak.

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana implementasi kampanye "Ular Tangga Aksi" dapat meningkatkan kesadaran dan pemahaman anak tentang antikorupsi. Tujuan utama dari implementasi kampanye sosial ini adalah untuk menciptakan kesadaran yang lebih besar tentang pentingnya antikorupsi di kalangan anak-anak sekolah dasar. Dengan melibatkan mereka secara aktif dalam pembelajaran ini, diharapkan anak-anak akan tumbuh menjadi warga negara yang bertanggung jawab,

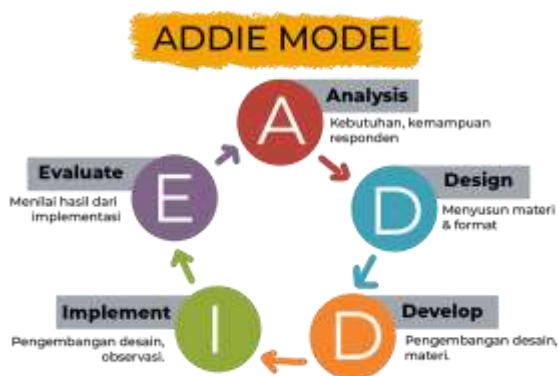
berintegritas, dan menjunjung tinggi kejujuran dalam tindakan mereka sehari-hari.

Selain itu, nantinya kampanye ini dapat menjadi prototipe yang dapat diterapkan di daerah lain. Penulis berharap, kegiatan ini mampu menginspirasi pemerintah dan lembaga pendidikan, sehingga akan muncul strategi yang lebih efektif dalam mengajarkan nilai-nilai antikorupsi kepada anak-anak. Dengan melibatkan mereka dalam kegiatan antikorupsi, seperti penggalangan dana untuk kegiatan sosial atau mengikuti program bimbingan tentang integritas, anak-anak dapat merasakan dampak positif dari peran mereka dalam melawan korupsi (Komari & Sariyani, 2019). Semakin paham anak-anak pada isu korupsi, maka semakin mereka dapat mengenali tindakan-tindakan korupsi dan menghindarinya di dalam kehidupan sehari-hari (Erlawana, 2017). Dengan demikian, kita dapat membangun masa depan yang bebas dari korupsi dan lebih adil bagi generasi mendatang. Kolaborasi dengan institusi dan organisasi yang peduli terhadap pemberantasan korupsi juga akan ditingkatkan untuk mencapai dampak yang lebih luas dan berkelanjutan.

Melalui artikel ini, akan dijelaskan secara lebih rinci tentang pelaksanaan kampanye antikorupsi yang dilakukan penulis serta manfaat yang didapatkan dari upaya tersebut. Penelitian ini hendaknya dapat memberikan wawasan dan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya melibatkan anak-anak dalam gerakan antikorupsi, serta bagaimana kampanye ini dapat menjadi langkah awal yang signifikan menuju perubahan positif dalam masyarakat.

## METODE

Jenis penelitian yang dilakukan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model penelitian ADDIE (gambar 1) dikembangkan pertama kali oleh Dick and Carry (1996).



Gambar 1. Model penelitian ADDIE

Tahapan dalam model penelitian ini akan dijabarkan sebagai berikut (Cahyadi, 2019):

### 1. Analysis (Analisis)

Dalam tahap ini kegiatan utamanya adalah keperluan menganalisis pengembangan materi untuk media pembelajaran baru. Analisis dimulai dengan melihat masalah baru yang dihadapi dalam pembelajaran. Selanjutnya dilakukan analisis calon responden, analisis ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik, pengetahuan, kemampuan responden.

### 2. Design (Desain)

Tahapan desain dapat dilaksanakan setelah mendapat hasil analisis, Langkah awalnya adalah Menyusun materi dalam media baru sesuai dengan hasil analisis. Selanjutnya dalam tahapan ini merancang scenario, media belajar yang digunakan, tahapan ini sifatnya masih konseptual dan akan dilanjutkan di tahapan selanjutnya.

### 3.

### 4. Development (Pengembangan)

Tahapan ini berisi tentang proses pengembangan konseptual desain. Tahap pengembangan ini sketsa desain akan direalisasikan. Setelah direalisasikan, prototipe ini akan diproduksi secara nyata untuk dicoba.

### 5. Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini, prototipe yang sudah diproduksi akan diimplementasikan di situasi nyata. Prototipe akan dicoba dengan materi yang akan disampaikan. Setelah implementasi maka akan dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada tahapan selanjutnya.

### 6. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi adalah tahap terakhir dari ADDIE, tahap ini adalah proses untuk menilai hasil dari pengembangan prototipe media baru.

Pengambilan data dilakukan dengan responden yang diberikan kuesioner *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur pemahaman, serta praktik percobaan prototipe ular tangga. Kriteria responden adalah siswa kelas 1 SD hingga 6 SD dengan umur 6 hingga 12 tahun. Penelitian menyasar siswa SDN 11 Jimbaran dengan melakukan penerapan Ular Tangga Aksi pada 23 dan 24 Mei 2023 di Jimbaran, Bali. Seperti pada gambar 2 dan 3 yang menunjukkan peta dan lokasi penelitian.



Gambar 2. Peta Daerah Penelitian

Data didapatkan dari kuesioner dan dokumentasi. Data kuantitatifnya akan penulis olah dalam bentuk berupa nilai untuk setiap kuesioner yang responden jawab dengan benar. Penilaian data akan dilakukan dengan menggunakan rumus menghitung nilai rata-rata, lalu diberi predikat. Selain itu untuk kuesioner pendapat, akan menggunakan skala Likert 4 poin dengan pernyataan positif (Riduwan 2015).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilakukan dengan menerapkan model ADDIE, yang mencakup serangkaian langkah, yakni analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan pengevaluasian. Selanjutnya, berikut adalah presentasi dari temuan penelitian yang telah dijalankan.

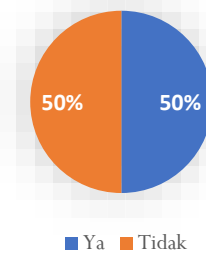
### Analisis

Tahap analisis ini diterapkan melalui proses kuesioner yang dilakukan pada tanggal 14 Mei 2023 di dekat SD no. 11 Jimbaran. Kuesioner dilaksanakan dengan sebanyak 12 responden mengisi sebuah *pre-test* untuk mengetahui kemampuan dasar mereka tentang korupsi. Saat sedang mengisi form, beberapa anak ada yang harus diajarkan cara menggunakan *google form* karena baru pertama kali menggunakan sistem tersebut.

Setelah pengisian survei, diterima hasil bahwa 50% peserta tidak mengetahui pengertian korupsi. Dan saat mendapat pertanyaan mengenai apa yang mereka ketahui tentang korupsi, hanya 33% peserta yang bisa menjawab, yakni siswa kelas 6 SD dengan jawaban yang tidak spesifik. Padahal, tindak korupsi merupakan salah satu lawan dari integritas. Sikap integritas sendiri termasuk dalam pendidikan karakter yang dikembangkan dalam pembelajaran di kelas pada mata pelajaran PKn (Daroe, 2019), yang seharusnya membuat responden paling tidak memiliki gambaran tentang tindak korupsi. Hal ini membuktikan bahwa diperlukan suatu model atau

media yang tepat untuk mengenalkan antikorupsi bagi anak. Model atau media pembelajaran adalah pola kegiatan yang dirancang secara sistematis yang digunakan untuk panduan dalam kegiatan pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran (Restian, 2020).

Apakah kamu tahu arti korupsi?



Gambar 3. Hasil Survei

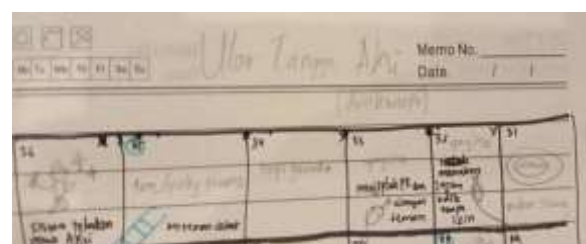
Bentuknya pun dapat dalam berbagai macam untuk berbagai konteks edukasi seperti “Kartu Ragam Gerak Tari Pendet Berbasis 3 Bahasa sebagai Stimulasi Kinestetik Anak Tuna Grahita” (Restian & Adah, 2019) atau “Pengembangan Media Pembelajaran PKn Utag-Atik Kelas V Semester I” (Restian, 2020).

### Desain

Tahap proses perancangan desain ini adalah tahap yang dilakukan setelah analisis selesai dilakukan. Penulis menentukan media yang akan digunakan berdasarkan analisis menggunakan kuesioner. Saat terdapat pertanyaan mengenai permainan apa yang pernah peserta mainkan, 100% responden menjawab pernah bermain ular tangga. Setelah menentukan media yang akan digunakan, penulis mulai membuat rancangan ular tangga antikorupsi.

### Pengembangan

Pada tahap ini, penulis mulai membuat desain media permainan ular tangga antikorupsi. Penulis mengerjakan desain dengan mulai membuat sketsa pada kertas. Setelah itu harus melakukan penempatan ular dan tangga pada desain permainannya dimana sikap antikorupsi akan menghasilkan dampak yang baik, dan sebaliknya dengan sikap korupsi akan memiliki konsekuensi buruk.



Gambar 4. Sketsa ilustrasi baris ke-1 ular tangga

Sketsa [gambar 4](#) baris ke-1 ular tangga memiliki 6 kotak berisikan ilustrasi. Kotak ke-1 berisikan titik *start*, ke-2 berisikan hadir tepat waktu, ke-3 tentang belajar giat, ke-4 tidak dipercaya orang lain, ke-5 mengumpulkan PR tepat waktu, dan ke-6 tidak dapat ilmu.



**Gambar 5.** Sketsa ilustrasi baris ke-2 ular tangga

Lalu sketsa [gambar 5](#) baris ke-2 juga memiliki 6 kotak bernomor dari 7 hingga 12. Kotak ke-7 adalah dipuji guru, ke-8 adalah gambar bel sekolah, ke-9 adalah mengerjakan ulangan sendiri, ke-10 gambar bendera, ke-11 adalah papan tulis bertuliskan “No Korupsi”, dan ke-12 adalah gambar murid malas.



**Gambar 6.** Sketsa ilustrasi baris ke-3 ular tangga

Selanjutnya baris ke-3 ([gambar 6](#)) ular tangga dari kotak nomor 13 hingga 18. Kotak ke-13 bergambar dasi, ke-14 memakan bekal, ke-15 menunjukkan jempol, ke-16 dijauhi teman, ke-17 menyimpan uang orang lain, ke-18 adalah mengantri.



**Gambar 7.** Sketsa ilustrasi baris ke-4 ular tangga

Pada baris ke-4 ([gambar 7](#)) berisikan kotak nomor 19 hingga 24 dengan isinya ; 19 berisikan lukisan pemandangan gunung, ke-20 bolos les untk bermain, ke-21 adalah sapu, ke-22 adalah tempat sampah daur ulang, ke-23 adalah minum air, ke-24 adalah mencuri

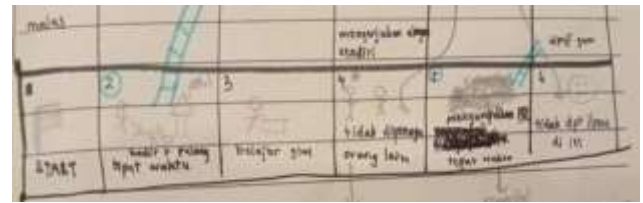


botol teman.

**Gambar 8.** Sketsa ilustrasi baris ke-5 ular tangga

Baris yang ke-5 ([gambar 8](#)) berisikan nomor 25 hingga 30 dengan penjabaran, kotak ke-25 adalah mengembalikan pensil pinjaman, ke-26 adalah cuci

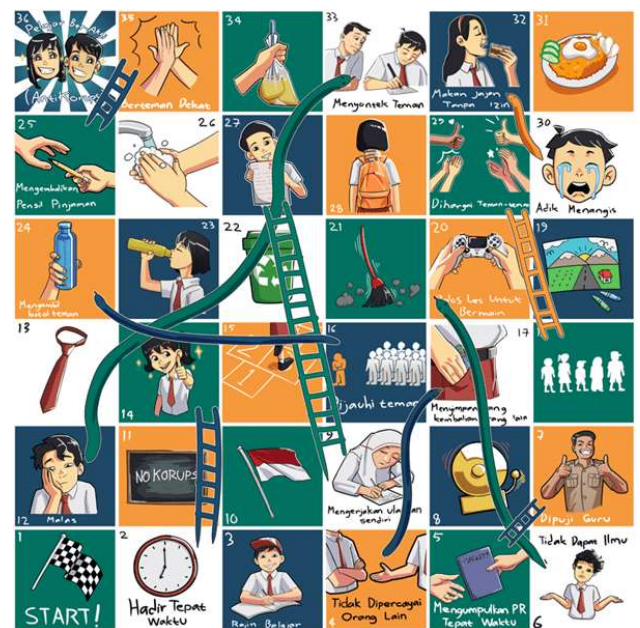
tangga, ke-27 adalah puas dengan hasil sendiri, ke-28 adalah gambar anak menggunakan tas, ke-29 adalah dihargai teman, dan ke-30 adalah anak menangis.



**Gambar 9.** Sketsa ilustrasi baris ke-6 ular tangga

Baris terakhir ke-6 ([gambar 9](#)) meliputi kotak ke-31 adalah gambar makan siang, ke-32 adalah makan tanpa izin, ke-33 adalah kegiatan mencontek, ke-34 adalah tangan anak memegang es the dalam plastik, ke-35 adalah berteman dekat, yang terakhir adalah *finish line* bergambar Pelajar Ber-AkSi (AntiKorupsi).

Sesuai dengan [gambar 10](#) setelah sketsa permainan selesai dibuat, desain dibuat versi digitalnya dengan resolusi DPI 300, dan 11812 x 11812 pixel. Resolusi yang tinggi ini disesuaikan karena akan diprint dalam bentuk raksasa, yaitu 2x2 meter.



**Gambar 10.** Desain Final

### Desain Alat Peraga Kampanye

Papan permainan Alat Peraga Ular Tangga Aksi (Antikorupsi) ([gambar 10](#)) dirancang dalam bentuk papan ular tangga yang menarik dan interaktif. Papan permainan ini memiliki desain yang menggambarkan tema antikorupsi dan nilai-nilai yang ingin disampaikan kepada anak-anak. Berikut adalah penjelasan tentang papan permainan tersebut:

1. Bentuk dan Ukuran: Papan permainan ini memiliki bentuk persegi panjang dengan ukuran 2x2 meter.

Papan permainan ini didesain secara raksasa agar lebih interaktif dan menarik. Penulis telah menyesuaikan ukurannya agar muat untuk dimainkan oleh anak-anak SD. Hasil desain terlihat pada gambar dibawah



ini.

**Gambar 11.** Desain yang sudah dicetak

2. Ular Tangga: Pada papan permainan, terdapat langkah-langkah ular tangga yang berhubungan dengan konsep antikorupsi. Setiap langkah mewakili nilai-nilai seperti integritas, kejujuran, transparansi, dan akuntabilitas. Sikap-sikap di dalam permainan ini merupakan turunan dari 9 nilai antikorupsi yang dikemukakan oleh KPK. Sikap-sikap ini pada dasarnya juga merupakan bagian dari etika yang sangat berhubungan dengan kehidupan sosial masyarakat yang berisi nilai-nilai dan tata cara hidup yang baik. Setiap langkah juga dilengkapi dengan ilustrasi atau gambar yang sesuai untuk membantu anak-anak memahami pesan yang ingin disampaikan (Ambarwati, 2019).
3. Tangga dan Ular: Selain langkah-langkah ular tangga, papan permainan ini juga dilengkapi dengan tangga dan ular. Tangga mewakili tindakan yang baik dan jujur, sedangkan ular mewakili tindakan korupsi dan tidak jujur. Ketika pemain berhenti di langkah tangga, mereka dapat maju beberapa langkah, sementara jika mereka berhenti di langkah ular, mereka akan mundur beberapa langkah. Hal ini membantu memperkuat konsep konsekuensi dari tindakan yang baik dan buruk (Balimula, 2020).
4. Instruksi dan Informasi: Papan permainan ini juga dilengkapi dengan instruksi yang jelas tentang cara bermain dan aturan-aturan yang berlaku.
5. Material dan Kualitas: Papan permainan ini dibuat menggunakan material banner yang tahan lama,

fleksibel, dan aman karena tidak licin untuk digunakan oleh anak-anak.

Dengan desain yang menarik dan interaktif, papan permainan Alat Peraga Ular Tangga Aksi (Antikorupsi) memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan sambil mengajarkan anak-anak tentang pentingnya melawan korupsi dan mempraktikkan nilai-nilai integritas dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Dengan bermain papan permainan Alat Peraga Ular Tangga Aksi (Antikorupsi), anak-anak dapat merasakan kegembiraan dan keasyikan dalam proses belajar. Mereka akan memahami bahwa tindakan jujur dan berintegritas memiliki nilai yang tinggi, sementara tindakan korupsi memiliki konsekuensi yang merugikan. Melalui interaksi dengan papan permainan ini, anak-anak akan belajar bagaimana menghindari godaan korupsi, mengambil keputusan yang benar, dan menghargai pentingnya kejujuran dan transparansi dalam segala aspek kehidupan (Ningsih, 2021).



**Gambar 12.** Jika peserta menginjak bagian buruk

Selain itu, papan permainan ini juga menciptakan kesempatan untuk diskusi dan refleksi tentang isu korupsi dalam kelompok anak-anak. Mereka dapat berbagi pendapat, ide, dan pengalaman mereka, serta saling mendukung dalam menginternalisasi nilai-nilai antikorupsi. Dengan demikian, papan permainan Alat Peraga Ular Tangga Aksi (Antikorupsi) menjadi sarana efektif dalam membentuk sikap dan perilaku anak-anak yang bertanggung jawab, bermoral, dan berkontribusi dalam memerangi korupsi di masa depan.

## Implementasi Kampanye

Implementasi kampanye "Ular Tangga Aksi" dilaksanakan pada tanggal 23 Mei dan 24 Mei 2023. Seluruh peserta sudah pernah bermain ular tangga sebelumnya, sehingga sudah sangat familiar dengan cara kerja permainan ini.

Dalam Alat Peraga Ular Tangga Aksi (Antikorupsi), kampanye ini juga menekankan cara bermain yang melibatkan pemahaman tentang korupsi dan antikorupsi sebelum anak-anak mulai bermain. Materi mengenai pengetahuan umum tentang korupsi dan antikorupsi disampaikan kepada anak-anak sebelum mereka terlibat dalam permainan.



**Gambar 13.** Penjelasan Penulis Kepada Peserta

Selama permainan, setiap kali ada anak yang naik tangga atau turun ular, seperti pada [gambar 13](#) di atas penjelasan diberikan mengenai alasan mengapa mereka naik atau jatuh. Contohnya, jika ada seorang anak yang jatuh di bagian "mencontek teman", penjelasan diberikan bahwa mencontek melanggar sikap antikorupsi utama, yaitu integritas. Dalam konteks ini, anak-anak diberitahu bahwa integritas adalah tentang mengutamakan sikap kejujuran dan menolak perilaku yang tidak jujur, termasuk mencontek. Penulis juga menjelaskan bahwa perilaku sepele mampu memicu pertumbuhan benih korupsi. Sebagai contoh, tindakan yang sering terjadi dan dilakukan oleh anak-anak, yaitu membolos sekolah, mencontek, terlambat, dan korupsi uang saku. ([Channiago, 2022](#))

Penjelasan tersebut memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk memahami secara langsung bagaimana tindakan yang tidak etis atau korupsi dapat mempengaruhi perjalanan hidup mereka dalam permainan. Hal ini memberikan pengalaman nyata dan kesadaran akan pentingnya mempraktikkan nilai-nilai integritas dan antikorupsi dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Pada hari pertama kampanye Alat Peraga Ular Tangga Aksi (Antikorupsi), kegiatan tersebut begitu menarik sehingga bahkan anak-anak yang awalnya tidak berpartisipasi pun menjadi tertarik dan ikut menonton.

Suasana riang dan penuh semangat terasa di sekitar area permainan, dengan anak-anak yang bersemangat dan berbondong-bondong berkumpul untuk melihat apa yang sedang terjadi.



**Gambar 14.** Kegiatan Permainan Hari Pertama

Terlihat pada gambar di atas sebagai permainan yang dirancang secara menarik dan interaktif, Alat Peraga Ular Tangga Aksi (Antikorupsi) berhasil menarik perhatian semua orang di sekitarnya pada hari pertama. Melalui desain yang kreatif dan konten yang informatif, anak-anak terlibat dalam sebuah petualangan yang penuh makna untuk memahami dan melawan korupsi.



**Gambar 15.** Kegiatan Permainan Hari Pertama (2)

Sementara itu pada [gambar 15](#), anak-anak yang awalnya hanya datang untuk sekadar menonton menjadi tertarik melihat betapa serunya permainan ini. Mereka secara spontan menunggu giliran bermain dengan kelompok yang sedang bermain dan mulai



memperhatikan penjelasan yang diberikan saat setiap anak naik tangga atau turun ular.



**Gambar 16.** Kegiatan Permainan Hari Kedua

Pada hari kedua seperti [gambar 16](#) di atas kampanye Alat Peraga Ular Tangga Aksi, suasana semakin hidup dengan kehadiran anak-anak dari kelas 6 Sekolah Dasar. Mereka datang dengan antusias dan penuh semangat untuk berpartisipasi dalam permainan yang telah mereka dengar sebelumnya.

Anak-anak kelas 6 adalah kelompok yang lebih tua dan memiliki pemahaman yang lebih matang tentang isu-isu sosial, termasuk korupsi. Sebagai bagian dari kampanye ini, mereka tidak hanya berperan sebagai pemain, tetapi juga memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan-pesan antikorupsi kepada teman-teman sebaya mereka.

Ketika permainan dimulai, anak-anak kelas 6 dengan antusias menjelaskan konsep dan aturan permainan kepada teman-teman sekelasnya. Mereka secara aktif terlibat dalam memberikan penjelasan tentang pentingnya melawan korupsi dan mempraktikkan integritas dalam kehidupan sehari-hari.

Saat ada anak yang naik tangga atau turun ular, para siswa kelas 6 dengan penuh semangat menjelaskan kenapa mereka bisa naik atau jatuh. Mereka membagikan contoh konkret mengenai tindakan-tindakan yang melanggar integritas, seperti menyuap atau mencontek, dan dampak negatifnya pada individu dan masyarakat.

Melalui interaksi ini, anak-anak kelas 6 menjadi agen perubahan yang memberikan teladan positif kepada teman-teman sekelas mereka. Mereka terangsang untuk mengembangkan pendidikan antikorupsi dan mengedukasi teman mereka tentang pentingnya memilih jalan yang jujur, integritas, dan menentang korupsi. Hal ini akan menjadi dasar bersikap dalam kehidupan sehari-hari mereka baik di lingkungan di dalam ataupun luar sekolah ([Asyafiq, 2017](#)).

Selain itu, partisipasi aktif anak-anak kelas 6 juga menginspirasi anak-anak lain untuk terlibat lebih dalam

dalam kampanye ini. Mereka melihat peran mereka sebagai contoh nyata bahwa melawan korupsi dan menerapkan nilai-nilai integritas adalah tindakan yang benar dan penting.

Hari kedua kampanye ini menjadi momen yang penuh semangat dan penuh inspirasi. Anak-anak kelas 6 sekolah dasar dengan antusiasme dan kesadaran yang tinggi menyebarkan pesan-pesan antikorupsi kepada teman-teman sekelas mereka terlihat pada [gambar 17](#) di bawah ini. Mereka menjadi pemimpin yang memperkuat tujuan kampanye dalam menciptakan budaya antikorupsi yang kuat dan berkelanjutan di Jimbaran, Bali.



**Gambar 17.** Kegiatan Permainan Hari Kedua (2)

Setelah semua data terkumpul maka akan diolah untuk menguji pengetahuan dan membandingkan jawaban sebelum mencoba prototipe. Setelah data dari tes dan kuesioner telah diisi oleh 12 siswa SDN 11 Jimbaran dengan 4 anak laki-laki, 8 perempuan, nilai setiap responden akan dihitung. Untuk menghitungnya, tiap responden akan digunakan rumus menghitung rata-rata ([Purwanto, 2009](#)).

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jawaban benar}}{\text{Total soal}} \times 100$$

Kriteria penilaian yang akan digunakan adalah sebagai berikut.

**Tabel 1.** Kriteria Nilai Tes

| Nilai             | Predikat |
|-------------------|----------|
| 91.75 < N ≤ 100   | A        |
| 83.25 < N ≤ 91.75 | A-       |
| 75.00 < N ≤ 83.25 | B+       |
| 66.75 < N ≤ 75.00 | B        |
| 58.25 < N ≤ 66.75 | B-       |
| 50.00 < N ≤ 58.25 | C+       |
| 41.75 < N ≤ 50.00 | C        |
| 33.25 < N ≤ 41.75 | C-       |
| 25.00 < N ≤ 33.25 | D+       |
| 00.00 < N ≤ 25.00 | D        |

Hasil data pre-test dan post-test kuesioner terlihat di [tabel 2](#).

**Tabel 2.** Hasil tes responden pre-test dan post-test (Sumber : Dokumentasi Aqshal, 2023)

| No | Pernyataan  | STS      | TS       | S         | SS         |
|----|---|----------|----------|-----------|------------|
| 1  | Setelah bermain Ular Tangga AKSI (ANTIKORUPS I) kamu menjadi lebih paham tentang tindakan pencegahan korupsi. | 0        | 0        | 1 (8,3%)  | 11 (91,7%) |
| 2  | Instruksi yang diberikan untuk bermain Ular Tangga AKSI (ANTIKORUPS I) mudah dimengerti                       | 1 (8,3%) | 0        | 2 (15,7%) | 9 (75%)    |
| 3  | Bermain ular tangga AkSi efektif dalam menyampaikan pesan anti korupsi?                                       | 1 (8,3%) | 1 (8,3%) | 1 (8,3%)  | 9 (75%)    |
| 4  | Saya merasa terinspirasi untuk terlibat dalam kampanye anti korupsi setelah mengikuti kampanye ini.           | 0        | 1 (8,3%) | 6 (50%)   | 5 (41,7%)  |

Pada [tabel 2](#) terlihat bahwa adanya kenaikan hasil tes dari responden setelah bermain ular tangga AkSi. Rata-rata nilai kelas naik dari 68,75 menjadi 84,1. Jumlah responden yang mengalami kenaikan sebanyak 6 responden, yang nilainya tetap terdapat 5, dan yang nilainya turun hanya 1 orang. Berdasarkan table ini dapat dilihat bahwa ular tangga AkSi membantu para responden untuk meningkatkan pengetahuan.

Selain tes kuesioner, setiap responden juga ditanya pendapatnya mengenai permainan ular tangga AkSi. Untuk mendapat hasil dari kuesioner pendapat murid digunakan kuesioner skala Likert 4 poin dengan pernyataan positif ([Hertanto, 2017](#)).

Untuk hasil analisis dari pendapat responden tentang permainan Ular Tangga AkSi dapat dilihat pada [tabel 3](#), dengan keterangan **Sangat tidak setuju (STS)**, **Tidak setuju (ST)**, **Setuju (S)**, **Sangat setuju (SS)**.

**Tabel 3.** Hasil Kuesioner Pendapat Responden.

| No. | Nama     | Nilai   |         | Predikat |         | Keterangan |
|-----|----------|---------|---------|----------|---------|------------|
|     |          | Sebelum | Sesudah | Sebelum  | Sesudah |            |
| 1   | Krisna   | 51,8    | 66,67   | C+       | B-      | Naik       |
| 2   | Chloe    | 44,4    | 85,1    | C        | A-      | Naik       |
| 3   | Tasya    | 44,4    | 85,1    | C        | A-      | Naik       |
| 4   | Elena    | 62,9    | 81,4    | B-       | B+      | Naik       |
| 5   | Vira     | 70,3    | 81,4    | B+       | B+      | Tetap      |
| 6   | Evan     | 55,5    | 85,1    | C+       | A-      | Naik       |
| 7   | Keisha   | 70,3    | 96,2    | B        | A       | Naik       |
| 8   | Anna     | 96,2    | 96,2    | A        | A       | Tetap      |
| 9   | Jaq      | 88,8    | 88,8    | A-       | A-      | Tetap      |
| 10  | Putu     | 96,2    | 85,1    | A        | A-      | Turun      |
| 11  | Charrice | 77,7    | 77,7    | B+       | B+      | Tetap      |
| 12  | Jamie    | 66,6    | 81,4    | B-       | B+      | Tetap      |

Dari [tabel 3](#) dapat dilihat bahwa dari 11 responden berpendapat sangat setuju bahwa permainan Ular Tangga AkSi dapat memberikan pemahan tentang tindakan pencegahan korupsi, dan 1 murid yang menyatakan setuju. Selanjutnya sebanyak 9 responden sangat setuju bahwa instruksi yang diberikan mudah dimengerti, 2 responden berpendapat setuju saja, dan 1 responden memiih sangat tidak setuju. Hal ini mungkin terjadi karena beberapa responden ada yang masih kelas 2 SD, dan butuh arahan lebih lanjut cara mengisi kuesioner. Lalu 9 responden setuju bahwa bermain ular tangga ini efektif adlam menyampaikan pesan antikorupsi, 1 orang setuju saja, 1 orang tidak setuju, dan 1 orang sangat tidak setuju. Bervariasinya jawaban responden mungkin karena penulis harus menjelaskan ulang saat permainan sedang berlangsung kepada responden yang masih kelas 2-3 SD. Namun secara keseluruhan, responden berpendapat positif baik terhadap permainan ular tangga antikorupsi.

## SIMPULAN

Dalam pelaksanaan kampanye "Ular Tangga Aksi" sebagai media kampanye antikorupsi kepada anak-anak sekolah dasar di SDN 11 Jimbaran, Bali, dapat disimpulkan bahwa kampanye ini memiliki dampak yang signifikan dalam mencapai tujuannya. Pertama,

kampanye ini efektif dalam meningkatkan kesadaran anak-anak tentang korupsi dan pentingnya melawannya, serta memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang nilai-nilai integritas dan pentingnya berperilaku jujur serta transparan. Anak-anak dapat belajar dengan cara yang mudah dipahami tentang konsep antikorupsi dan memahami dampak negatif korupsi dalam masyarakat. Selain itu, kampanye ini juga berhasil menginspirasi anak-anak untuk terlibat lebih lanjut dalam kampanye antikorupsi setelah memainkan Ular Tangga AkSi (AntiKorupsi).

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, yakni belum menyediakan sistem pemantauan peningkatan perilaku antikorupsi terhadap responden. Oleh karena itu, perlu adanya kolaborasi dengan komunitas tempat responden berada agar sikap antikorupsi dapat terpantau, dengan peran serta masyarakat yang ada di sekitar tempat tinggal siswa, seperti tetangga, sangatlah penting dalam menilai kejujuran siswa. Diharapkan, melalui kampanye menggunakan Ular Tangga Aksi (Antikorupsi) ini, akan tercipta lingkungan yang lebih berintegritas di Badung, Bali.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, P., Wardah, H., & Ovin Sofian, dan M. (2019). SATWIK: Jurnal Kajian Budaya dan Perubahan Sosial Nilai Sosial Masyarakat Madura dalam Kumpulan Syair Lagu Daerah Madura. *Jurnal SATWIK*. <https://doi.org/prefix10.22219>
- Annur, C. M. (2022). indeks-persepsi-korupsi-indonesia-memburuk-pada-2022. *Databoks: Pusat Data Ekonomi Dan Bisnis Indonesia*. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/01/indeks-persepsi-korupsi-indonesia-memburuk-pada-2022#:~:text=Tercatat%2C%20IPK%20Indonesia%20pada%202022,air%20memburuk%20sepanjang%20tahun%20lalu>.
- Asyafiq, S. (2017). Implementasi pendidikan antikorupsi pada mata pelajaran PPKn berbasis project citizen di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Civiqs*. <https://doi.org/10.21831/civics.v14i2.15664>
- Balimula, S., Harsanto, P. W., & Milka, R. (2020). *Perancangan Kampanye Media Sosial tentang Nilai-Nilai Anti Korupsi untuk Anak-Anak Sekolah Dasar di Surabaya*. <https://publication.petra.ac.id/index.php/dk/article/view/10375>
- Becker, K., Hauser, C., & Kronthaler, F. (2013). Fostering management education to deter corruption: What do students know about corruption and its legal consequences? *Crime, Law and Social Change*, 60(2), 227–240. <https://doi.org/10.1007/s10611-013-9448-8>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Channiago, E., Gomang, J. H., Cahyani, I. F., Ginting, F. T., & Isnin, H. (2022). Media and Character Education in Preventing Corruption in Indonesia: The Future Challenges. *Indonesia Media Law Review*, 1(2), 199–230. <https://doi.org/10.15294/IMREV.V1I2.60582>
- Daroe Iswatiningsih. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal di Sekolah. *JURNAL SATWIK*, 3(2), 155–164. <https://doi.org/://doi.org/10.22219/satwika.v3i2.10244>
- Dirwan, A. (2019). The Effect of Education against Corruption In Indonesia. *OIDA International Journal of Sustainable Development*, 12(1), 53–64. [www.oidaijds.com](http://www.oidaijds.com) Also available at <http://www.ssrn.com/link/OIDA-Intl-Journal-Sustainable-Dev.html>
- Erlawana, E. (2017). Integrasi Nilai-Nilai Anti Korupsi Pada Mata Pelajaran Kimia Melalui Media Game Ular Tangga. In *Lantanida Journal* (Vol. 5, Issue 1). <https://doi.org/10.22373/lj.v5i1.2055>
- Fitriyah, M. A. T., & Permatasari, N. A. (2020). Anti-Corruption Behavior Education for Children to Prevent Corruption as Extraordinary Crime in the City of Surabaya. *NST Proceeding*, 75–83. <https://doi.org/10.11594/nstp.2019.0411>
- Hertanto, E. (2017). *Perbedaan Skala Likert Lima Skala Dengan Modifikasi Skala Likert Empat Skala*. [https://www.academia.edu/34548201/PERBEDAAN\\_SKALA\\_LIKERT\\_LIMA\\_SKALA\\_DENGAN\\_MODIFIKASI\\_SKALA\\_LIKERT\\_EMPAT\\_SKALA](https://www.academia.edu/34548201/PERBEDAAN_SKALA_LIKERT_LIMA_SKALA_DENGAN_MODIFIKASI_SKALA_LIKERT_EMPAT_SKALA)
- Komalasari, K., & Saripudin, D. (2015). Integration of anti-corruption education in school's activities. *American Journal of Applied Sciences*, 12(6), 445–451. <https://doi.org/10.3844/ajassp.2015.445.451>

- Komari, N., & Sariyani, N. (2019). Penggunaan Alat Peraga Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mapel Geografi. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/sap.v4i1.4268>
- Latifah, S., Hidayah, N., Shawmi, A. N., Amrullah, M. A., Fitriana, N. S., & Lampung, I. (2019). Snake and Ladder Game Integrated with Asmaul-husna: Development of Learning Media You may also like Snake and Ladder Game Integrated with Asmaul-husna: Development of Learning Media. *IOP Publishing Ltd.* <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1155/1/012024>
- Lestari, I. C. (2021). Penerapan Media Permainan Ular Tangga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar (Vol. 2, Issue 1). <https://ummaspul.ejournal.id/MGR/article/view/1730/570>
- Najih, M., & Wiryani, F. (2021). Perspectives on Integrating anti-corruption curriculum In Indonesian secondary school education. *Eurasian Journal of Educational Research*, 2021(93), 407–424. <https://doi.org/10.14689/EJER.2021.93.20>
- Ningsih, S. P., Amilda, A., & Jayanti, E. (2021). Desain Permainan Ular Tangga Dalam Pembelajaran Kimia. *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia*, 5(1), 49–66. <https://doi.org/10.19109/OJPK.V5I1.8249>
- Novita, L., Sundari, F. S., Rohadatul', K., & Rabani, A. (2020). Penerapan Media Game Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(2), 126–137. <https://doi.org/10.22219/JP2SD.V8I2.12329>
- Badan Pengawasan Keuangan dan Pembangunan. (2002). Upaya Pencegahan Dan Penanggulangan Korupsi Pada Pengelolaan APBN/APBD. *Badan Pengawasan Keuangan Dan Pembangunan*. [https://www.bpkp.go.id/pustakabpkp/index.php?p=show\\_detail&id=12976](https://www.bpkp.go.id/pustakabpkp/index.php?p=show_detail&id=12976)
- Purwanto;, M. N. (2009). Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. *PT Remaja Rosda Karya*. [//library.fis.uny.ac.id%2Fopac%2Findex.php%3Fp%3Dshow\\_detail%26id%3D3443%26keywords%3D](http://library.fis.uny.ac.id%2Fopac%2Findex.php%3Fp%3Dshow_detail%26id%3D3443%26keywords%3D)
- Restian, A., & Adah, A. ' (2019). Kartu Ragam Gerak Tari Pendet Berbasis 3 Bahasa sebagai Stimulasi Kinestetik Anak Tuna Grahita. *JURNAL SATWIKA*, 3(2), 18–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/satwika.v3i2.10245>
- Restian, A., Muzakki, A., & Purnamasari, W. I. (2020). Model Pembelajaran Talking Stick Melalui Permainan Truth or Dare Pada Tari Bungong Jeumpa Kelas IV Sekolah Dasar. *JURNAL SATWIKA*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.22219/satwika.vol4.no1.1-9>
- Riwukore, J. R., Manafe, H., Habaora, F., Susanto, Y., Yustini Strategi Pencegahan dan, T., Richset Riwukore, J., Manafe, H., Habaora, F., Susanto, Y., Tien Yustini, dan, Indo Global Mandiri Jl Jenderal Sudirman, U., Selatan, S., Pascasarjana Ilmu Produksi dan Teknologi Peternakan IPB Jl Raya Dramaga, S., Dramaga, K., Barat, J., Bina Insan Lubuklinggau Jl Jendral Besar Moh Soeharto, U. K., & Lubuk Linggau, K. (2020). Strategi Pencegahan dan Pemberantasan Korupsi di Pemerintah Kota Kupang, Provinsi Nusa Tenggara Timur, Indonesia. *Aspirasi: Jurnal Masalah-Masalah Sosial*, 11(2), 229–242. <https://doi.org/10.46807/ASPIRASI.V11I2.1556>
- Rofiq, A. (2023). 2 Guru di Bojonegoro Jadi Tersangka Korupsi Dana BOS Rp 300 Juta. *Detikcom*. <https://www.detik.com/jatim/hukum-dan-kriminal/d-6581339/2-guru-di-bojonegoro-jadi-tersangka-korupsi-dana-bos-rp-300-juta>
- Sanda Rekysika, N. (2019). Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. In *Cakrawala Dini* (Vol. 10, Issue 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/cd.v10i1.16000>
- Sasanty, O. :, Gumelar, R., Guru, P., Dasar, S., & Sekolah Dasar, P. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Pkn Utag-Atik (Ular Tangga Anti Korupsi) Kelas V Semester I. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 5. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/viewFile/7008/6728>
- Gumelar, S. R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Pkn Utag-Atik (Ular Tangga Anti Korupsi) Kelas V Semester I Development Civic

Education Utag-Atik (Ladders And Snakes For Anti-Corruption) Learning Media For Fifth Grade Students. In *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi* (Vol. 5). <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/viewFile/7008/6728>

Syawaluddin, A., Afriani Rachman, S., & Khaerunnisa. (2020). Developing Snake Ladder Game Learning Media to Increase Students' Interest and Learning Outcomes on Social Studies in

Elementary School. *Simulation and Gaming*, 51(4), 432–442.

<https://doi.org/10.1177/1046878120921902>

Indonesia Corruption Watch. (2021). *Tren Penindakan Korupsi Sektor Pendidikan: Pendidikan di Tengah Kepungan Korupsi* | ICW. Anticorruption.Org. <https://antikorupsi.org/id/article/tren-penindakan-korupsi-sektor-pendidikan-pendidikan-di-tengah-kepungan-korupsi>